THE BACKSTABBER

NR: 43
Pris: 18 kroner

Mai 1996
Årgang: 6



Eurodipcon 4 er nå nært forestående. Vi forventer at det vil bli en hard kamp om Europamestertittelen. Mange av de beste utlendingene er på vei. Vi er derfor avhengig av at alt som kan krype og gå av gode norske Diplomacy spillere møter opp og forsvarer Norges ære. Nå har du en eventyrlig sjanse til å vise hvor god du egentlig er. Så meld deg på til EDC 4 snarest!!!

Redaktør: Borger Borgersen
Bølerskrenten 24
0691 OSLO
Telefon: 22779527 (08-16)
22278347 (16-24)
Mobiltelefon: 90144025
Personsøker: 96511242
Postgirokonto: 0825 0976829
Internet: borger.borgersen@s.nett.telenor.no

I redaksjonen: Sigurd Eskeland (NDF nytt)
Tore Godager
Spilledere: Borger Borgersen
Tore Godager
Trygve Leivestad
Carl Fredrik Lødding

INNHOLDSFORTEGNELSE

Innleveringsfrist for neste trekk: torsdag 6. juni 1996

LEDER

Velkommen til 43. nummer av "THE BACKSTABBER".

Eurodipcon 4 nærmer seg med stormskritt. Vedlagt dette nummeret av The Backstabber ligger brosjyren for Arcon 12. Dere må melde dere på Arcon 12 for å spille Diplomacy under Eurodipcon 4. Pass da på å skrive inn koden EDC på Arcon 12's innbetalingsblankett i hver av de puljene du ønsker å spille Diplomacy.

Vi regner med at mange av Backstabberne støtter opp om EDC 4 og deltar i turneringen. Skulle du av en eller annen grunn ha en trang til å spille andre spill også (Magic the Gathering, Lost Worlds, Britannia, Axis & Allies etc.) så er det mulighet til det og allikevel spille Diplomacy. Du er nemlig nødt til å stå over en av de 4 puljene på fredag og lørdag. Om du velger å stå over ettermiddagspuljen på fredag eller lørdag så kan du delta i to Arcon puljer (om du velger å spille til kl 03 om natten).

Vær oppmerksom at EDC 4 puljen på søndag regnes som finalerunde. Man må spille denne for å vinne (se turneringsreglene). Denne puljen kan alle som ønsker det delta i uavhengig av hvor mange puljer man har spilt før.

Dersom du bare kunne tenke deg å spille Diplomacy i en eller to puljer er du selvsagt velkommen til å spille på EDC 4. Alle gode norske spillere bidrar til å høyne nivået på turneringen. Du kan neppe regne med å vinne om du ikke spiller tre eller fire spill, men du har ihvertfall bidratt til å gjøre EDC 4 til en bra turnering. I tillegg har du møtt på utenlandske spillere med en helt annen spillestil. Så om du deltar på Arcon 12 er det ingen unnskyldning for ikke å ha spilt i det minste et spill på EDC 4. Vi regner med at du kommer!

EDC 4 komiteen ønsker backstabbere som kan hjelpe til med frivillig arbeid under turneringen. Arbeidet er ikke så veldig omfattende og går primært ut på å være med å rydde lokalene mellom hver pulje, sette opp bord, stoler etc., servere mineralvann og øl, tømme askebeger etc. Vi kommer til å gi de frivillige noen fordeler.

- De vil få gratis brus under hele Eurdipcon.
- De vil være garantert plass i alle de puljene de ønsker (på lik linje med alle utlendinger).
- De vil få sjansen til å bli med på EDC 4 komiteens "after EDC 4 sammenkomst" på et Pizzasted, Kinarestaurant etc. Her vil man få mat og drikke gratis. Dette avhenger litt av om vi blir sittende igjen med noen penger til overs (overskudd på brussalg etc.). Men sannsynligvis går det bra.

Grunnen til at vi gjør dette er at vi ønsker at de skal være litt attraktivt å hjelpe til med å lage et bra arrangement. Husk at vi (ECD 4 komiteen) klarer ikke å ordne absolutt alt alene under EDC 4. Arrangementet er et felles løft som hele det norske Diplomacymiljøet gjør og da bør alle som har mulighet til det bidra. Ta kontakt med meg (Borger) og gi beskjed om at du ønsker å hjelpe til under EDC 4. Ring meg eller skriv en beskjed sammen med dine neste backstabbertrekk.

Noe annet som vi trenger hjelp til er å ha spillere som kan opptre som "buffer" under EDC 4. Med "buffer" mener jeg at dere melder dere på alle 4 rundene på fredag og lørdag og stiller opp til alle sammen. Skulle det skje at antall spillere som møter opp til en runde ikke er delelig med 7 så kan vi benytte dere som buffer (det vil si at dere frivillig avstår fra å spille i den runden). Dere vil være garantert å få spille alle de andre rundene etter at dere har opptrådt som buffer. Grunnen til at vi gjør dette er at vi ønsker at så få spillere som mulig skal få den triste beskjeden om at det ikke er plass til ham/henne. Ved at vi har flest mulig buffere så kan dette stort sett ordnes på frivillig vis. Det eneste dere går glipp av er muligheten for å forhåndspåmelde dere til noe annet på fredag/lørdag og at dere ikke vet hvilken runde dere må stå over. Dere går ikke glipp av muligheten for å vinne EM. Dere må jo allikevel stå over en runde. Ta kontakt med meg (Borger) og gi beskjed om at du vil være "buffer" under EDC 4.

Ellers så har vi fått inn få påmeldte til de 3 norske lagene. Til nå har vi mottatt påmelding fra: Bjørn Tore Sund og Lars Roger Moe. Gi meg beskjed snarest om at du ønsker å delta i lagturneringen. Vi kommer også til å putte noen Nordmenn på utenlandske lag som ikke enda er fylt opp.

Informasjon om turneringsreglene til EDC 4 finner du beskrevet i "Eurodipcon 4 tournament rules" artikkelen som du finner lenger frem i The Backstabber. Jeg har dessverre ikke hatt tid til å oversette den til norsk, men jeg regner med at dere leser engelsk også. Jeg anbefaler at du leser den nøye. Den skulle gi deg all nødvendig informasjon om EDC 4 turneringen. Kontakt meg om du mot formodning skulle fortsatt lure på noe.
Jeg ber dere spesielt legge merke til poengsystemet. Dere får mye mer poeng for plassering enn for antall sentre. En seier på 7 sentre gir mer poeng enn en annenplass på 16 sentre. Merk dere det og legg opp spillestilen deretter.

Eurodipcon 4 har dessuten fått en egen WEB-side. Den er laget av Bjorn Tore Sund (en stor takk til ham). Man kan til og med melde seg på til EDC 4 on-line fra vår WEB-side, men det gjelder jo ikke dere. Dere må i tillegg melde dere på Arcon 12. Grunnen er at utlendingene (unntatt svensker og dansker) kommer gratis inn på EDC 4 og Arcon 12. Dere må imidlertid betale kr. 195 (kr. 150 for svenskene). Vi (EDC 4 komiteen) skal ikke ha de pengene. Det skal Arcon 12 komiteen. Vi ordner opp med Arcon 12 på annet vis. Grunnen til at dette er gjort er å forenkle administrasjonen.

Eurodipcon 4's WEB-side har følgende adresse:

http://www.ii.uib.no/~bjornts/eurodipcon/

Den bør dere se litt nærmere på. Den inneholder all informasjon som vi har sendt til alle utlendinger og med endel linker til f. eks. Oslo promotion.

Bjørn Tore Sund er den norske diplomacyhobbyens store guru på PBEM-diplomacy (play-by-email). Han har skrevet en artikkel om hvordan PBEM virker og hvordan man melder seg på til email spill. Les hans gode artikkel om PBEM!!!

Tore Godager har laget en ny diplomacyvariant. Les hans regler om *Magic - The Diplomacy*. Jeg har satt dette spillet opp på ventelisten og jeg anbefaler alle til å melde seg på (særlig de av dere som er tilhengere av Magic the Gathering).

1994B og 1994C er nå slutt. Vinnere ble Rune Kaalhus og Trond Hammervik. Jeg gratulerer selv om spillene ble avsluttet litt for tidlig. Imidlertid skulle det mye gjøres om noen skulle klare å hindre dem å nå 18 sentre.

1996A starter nå opp. Jeg ønsker alle spillerne lykke til, særlig de av dere som er med i deres aller først Diplomacy postspill.

Dere er fortsatt like flinke til å levere inn trekk i tide. Bra!! Fortsett med det. Det ser ut til at den saneringen som jeg gjorde faktisk har gitt resultater.

Hilsen Borger Borgersen

SVARTELISTEN

Spillerne som står i fare for å ikke få The Backstabber mer vil stå på svartelisten. Grunnen til at en spiller havner på svartelisten er at han enten ikke har levert inn trekk siste gang eller at han har overtrukket spillkontoen.

Følgende spillere har den tvilsomme æren av å havne på denne rundes svarteliste:

Pål Askvik, Trond Botnen, Sigurd Eskeland, Terje Hjartnes, Erik Høgh Iversen, Inge Kjøl, Lars Roger Moe, Eirik Ovrum, Kalle Stengård

Disse spillerne vil ikke få neste nummer av The Backstabber dersom de ikke sørger for at sin spillkonto kommer på pluss.

VENTELISTEN

Følgende spillere er registrert på venteliste for spill:

1996 B: Trond Hammervik (I), Odd Marius Aakervik 5 plasser ledig. Nye backstabbere vil bli prioritert til dette spillet.

Gunboat 7: DOG, EDR (R), OSK (A), LEV (I), ARE, LEH (E). 1 plass ledig.

Magic the Diplomacy: 7 plasser ledig. Meld deg på til Tore Godagers Diplomacy variant.

DIPLOMACY - PLAY BY E-MAIL

Av Bjørn Tore Sund

De fleste yngre mennesker av i dag har hørt om Internet. Veldig mange har gjennom jobb, studier, eller private tilbydere også skaffet seg tilgang til det. Og den helt klart mest synlige, og sannsynligvis også mest brukte, tjenesten på Internet er elektronisk post, eller E-mail.

Det bør ikke komme som noen overraskelse for noen at E-mail i dag også brukes til å spille Diplomacy. Hvorfor ikke? Det har seg slik at det er svært få medier av i dag som egner seg bedre til å spille Diplomacy over, enn nettopp E-mail. Det har det samme fortrinn som Play-by-Mail, at ingen vet hvem som snakker med hvem, og spionering er så godt som umulig. Det har langt større fleksibilitet enn Play-by-Mail, elektronisk kommunikasjon er tross alt langt hurtigere og like pålitelig som vanlig brevpost. Dette muliggjør en langt hurtigere spill-progresjon, samt en del andre ting som jeg har tenkt å komme tilbake til senere.

<u>Hvordan begynner jeg?</u>

For det første trenger du en E-mail adresse. Og ettersom et spill over nettet normal tar mellom 4 måneder og et år, bør du være sikker på at du kommer til å fortsette å ha E-mail tilgjengelig for i alle fall en slik period, og helst lengre. Så snart dette er i orden, er det bare å gå i gang.

De aller fleste Diplomacy-spill over nettet adjudikeres automatisk. I 1992 skrev Ken Lowe et datamaskin-program for å gjøre nettopp det. Per i dag eksisterer det 8 maskiner på nettet som ikke gjør noe annet enn å kjøre dette programmet. Disse maskinene har følgende adresser:

judge@morrolan.igo.org
judge@usin.atecengr.com
judge@terracom.net
judge@math.utoledo.edu
judge@ugcs.caltech.edu
judge@galeb.etf.bg.ac.yu
judge@cs.umanitoba.ca
judge@modintech.co.za

Hver av disse maskinene er, for å bruke korrekt terminologi, en "judge".

Kommunikasjon med disse foregår gjennom kommandoer gitt i kroppen på meldingene man sender til dem. Den beste måten å komme i gang på, er å sende en melding til en av disse maskinene som ikke inneholder noe annet enn ordet "help" (uten anførselstegn). Da er man i gang. Svaret man får gir informasjon om hvordan man registrerer seg for å spille, og det gir informasjon om hvordan man får tak i informasjon om hvordan man spiller. Det er ikke vanskeligere. Man er nødt til å registrere seg separat for hver judge, dog.

<u>Hvordan er det hele organisert?</u>

Som sagt, selve resultatene av alle trekk blir beregnet av en datamaskin. De fleste spill har allikevel en GM. Vedkommende er der for å roe ned folk når man begynner å krangle om regler, for å svare på spørsmål fra nybegynnere, og for å sørge for at de spesielle regler som gjelder for Diplomacy over nettet blir fulgt. Spill opprettes av folk som er villige til å være GM, og spillets parametre (tidsfrister, variant, etc.) settes av vedkommende når spillet lages.

Et typisk spill har 72 timers frist for moves, 48 timer for retrett og riv/bygg faser. Dette settes dog, som sagt, av GMen, og det eksisterer spill med opptil 10 dager for moves, helt ned til Real-Time spill med 6 minutters tidsfrister på alle trekk. Forhandlinger er, som regel, tillatt i alle spillets faser, også under retrett og riv/bygg.

Når samtlige spillere har ordre inne i et spill, blir resultatene regnet ut, og sendt ut automatisk til samtlige spillere. Neste tidsfrist blir beregnet automatisk, utifra de gjeldende tidsfrist-parametre, og annonseres samtidig med resultatene.

<u>Hvilke regler er endret i forhold til vanlig Diplomacy?</u>

Ikke veldig mange. Og de fleste har med hvordan folk bør oppføre seg i forhold til dem man spiller mot og i forhold til GM. Kun to regler for selve spillet er endret, og de har relativt liten innvirkning på selve spillet. Den ene har med convoy å gjøre - for en arme som skal convoyes, må stien den skal følge spesifiseres nøyaktig. Den andre regelen som faktisk er endret, har med støtte å gjøre, man må spesifisere hvilken kyst man støtter inn i, der dette er relevant. Ta følgende ordrer som eksempel:

Fleet Portugal -> Spain
Army Marseilles Support Fleet Portugal -> Spain

Disse er ikke lovlige. For begge disse må kyst spesifiseres. Anta at man ender opp med

Fleet Portugal -> Spain (south coast)
Army Marseilles Support Fleet Portugal -> Spain (north coast)

For den som er vant med brettspillet, er det vanlig å forvente at støtten er gyldig. Over Internet er den det ikke!

Men de viktigste reglene er de som har med oppførsel å gjøre. Man har regler mot bruk av skjellsord og ukvemsord i meldinger til andre spillere. I anonyme spill (Gunboat), er det strengt forbudt å gi noen som helst informasjon som kan gi de andre spillerne grunnlag for å gjette ens identitet. Cross-gaming er strengt forbudt (å love hjelp i ett spill, mot å få hjelp i et annet). Overtredelser av disse reglene medfører som regel at man sparkes ut av angjeldende spill.

Hvilke varianter finnes?

Mange. Veldig mange. Det er tre ting som bestemmer variant, og jeg skal ta dem i rekkefølge:

Gunboat, eller anonymitet. Begrepet "Gunboat" brukes litt anderledes på Internet enn det man kanskje er vant til i PBM. At et spill er Gunboat, betyr rett og slett at spillerne ikke har tilgang til informasjon om de andre spillernes identitet, og heller ikke har lov til å gi slik informasjon i meldinger til de andre spillerne. Kommunikasjon med de andre spillerne foregår da gjennom maskinen som beregner trekkene, og kun det. Hvis et spill er satt "non-Gunboat", er identiteten til samtlige spillere tilgjengelig fra starten av, og man kan velge om man vil bruke judgen til kommunikasjon, om man vil sende direkte Email, eller bruke telefon/andre midler.

Begrensninger på kommunikasjon er nok den som vil medføre flest overraskelser for den som kun er vant til PBM. Over Internet har man parametre for hvem det er lov til å sende meldinger til, hvordan meldingene kan sendes og hvilken informasjon som gjøres tilgjengelig når man sender meldinger. Man skiller mellom noPress (ingen kommunikasjon tilgjengelig, unntatt gjennom trekkene), noPartial (alle meldinger går ut til samtlige spillere), og Partial (man kan sende meldinger til enkelt-spillere). Man skiller også mellom White Press (avsender offentliggjøres), Grey Press (avsender er anonym), og Black Press (man kan merke meldinger med en annen avsender enn den egentlige). Alle kombinasjoner av disse vil kunne forekomme.

Den tredje ting som avgjør variant, er selve varianten, selvfølgelig. Per i dag er ca. 20 varianter lagt inn på maskinene, den mest ekstreme av disse er nok Chaos, der man er 34 spillere på et standard brett, og hver kontrollerer ett Supply Centre, og en enhet, ved spillets start. Men de fleste variantene som er lagt inn er svært spillbare, og det er til enhver tid forholdsvis mange variant-spill med tilgjengelige plasser.

Hvilke forskjeller i holdninger vil jeg finne på net.Diplomacy?

En del av dette har jeg tatt for meg over. Det jeg derimot ikke har tatt for meg, er det som sannsynligvis vil gi PBM-spillere det største kultur-sjokket: hvordan man takler at spillere forsvinner, og hvordan for sent innleverte ordrer håndteres.

La oss se på det siste først. For de aller fleste spill, blir det satt TO tidsfrister for hvert trekk. Den første er den fristen man skal levere innen for å ikke være for sen. Er man for sen, venter spillet. Når også den andre tidsfristen passeres, og man fortsatt ikke har ordrer inne, mister man plassen i spillet. Men de andre spillernes ordrer blir fortsatt ikke utført! Før samtlige land har ordrer inne, vil ingenting skje.

Det er dessverre et stort problem at folk har en tendens til å forsvinne midtveis uti spill. Spillet vil da vente til en annen person tar over posisjonen, noe som vanligvis skjer innen et par dager, selv om posisjonen er relativt dårlig. Det kan skje at så mye som et par uker går, men svært sjelden lengre.

Det er selvsagt variable holdninger til i hvor stor grad denne praksisen er heldig. Men de aller, aller fleste spill følger den allikevel, simpelthen fordi den har blitt tradisjon. Holdningen er den at det, i et standard spill, er syv land som spiller mot hverandre, ikke syv spillere. Dermed er det at en spiller forsvinner og blir erstattet av en annen, kun et element i spillet, som de andre spillerne må takle.

Hvilke forskjeller i spillestil vil jeg finne på net.Diplomacy?

Bare så det er sagt, ettersom jeg aldri har spilt PBM, må jeg her basere meg på det jeg vet om PBM fra andre. Og de jeg primært har snakket med, har erfaring primært fra engelsk og amerikansk PBM, ikke skandinavisk. Jeg våger allikevel å tro at forholdene er relativt like.

Innen net.Diplomacy vil man først og fremst finne at kvaliteten på motstanderne er svært varierende. Det er mange svært unge folk på nettet, folk som kanskje tilfeldigvis finner ut at det finnes et spill som heter Diplomacy og man kan spille det på nettet. De melder seg på et spill, uten å kunne reglene, og uten å ha spilt før overhodet. Det er en god del slike, dessverre. Men det er også mange svært gode spillere ute og går. Problemet er at det ofte er vanskelig å skille dem fra hverandre, sånn helt med en gang.

En konsekvens av dette, og også av den kulturen som har utviklet seg, er at frekvensen av solo-seire er høyere enn det man er vant til. For spill som går såvidt fort unna som spill over nettet gjør, kan man tillate seg å spille til både 1930 og lengre, for å finne en løsning. Og det er mange spillere der ute som heller vil tape, enn å delta i en delt seier. De går for seier, og ingenting annet er godt nok.

Hvordan finner jeg plasser i ledige spill?

Her er det mange muligheter. Det vanligste er nok etterhvert å slå opp på den automatisk oppdaterte listen over ledige plasser i Diplomacy-spill, The Openings List (vedlikeholdt av undertegnede). Den finnes tilgjengelig på WWW på adresse http://www.ii.uib.no/~bjornts/openings/ men kan også hentes via mail til diplomacy@ii.uib.no, der man som Subject skriver "openings list".

Hvor får jeg mer informasjon?

Mange sender en "help" kommando til en judge, følger framgangsmåten der for å hente ned mer informasjon, og får det som på godt norsk heter "Information Overload". Det kan nemlig være ganske overveldende. Sett deg ned. Skill ut informasjon om hvordan man rent teknisk leverer ordrer, hvordan man sender meldinger, og hvordan man melder seg på et spill. Les dette rolig gjennom. Finn et spill, og meld deg på det. Ta kontakt med GM, fortell ham at du er nybegynner på nettet, men har spilt masse Diplomacy, og be ham om hjelp. Han skal da, normalt sett, være klar til å guide deg gjennom de første spede steg inn på E-mail Diplomacy. Det anbefales at man følger med på Usenet newsgruppen rec.games.diplomacy. Der annonseres spill, der diskuteres regler, og der diskuteres spill-teori. Mer informasjon kan finnes på følgende Web-sites:

Andy Schwarz' newbie guide:	http://nark.com/andy/main.html
The Diplomactic Pouch:	http://www.csn.net/~mhand/DipPouch/
Anund Rannestads Dip-sider:	http://www.sn.net/~arannest/dip/dip.htm

Hvis ingenting av det over hjelper, kan man sende en melding til artikkelforfatteren og spørre om hjelp (jeg bjeffer en del, men biter sjelden), på bjornts@ii.uib.no.

EURODIPCON 4 TOURNAMENT RULES

Tournament rounds

EDC 4 will consist of 5 separate rounds.

Round #	Day	Time:	Game end:
Round 1	Friday 28.06.96	10^{00}-15^{30}	Fall 1908
Round 2	Friday 28.06.96	17^{00}-22^{30}	Fall 1908
Round 3	Saturday 29.06.96	10^{00}-15^{30}	Fall 1908
Round 4	Saturday 29.06.96	17^{00}-22^{30}	Fall 1908
Round 5	Sunday 30.06.96	10^{00}-15^{30}	Fall 1908

The players are permitted to participate in max. **three** of the first **four** rounds. Every player may participate in the last round (round 5).

Round 5 will include a **final table** with the best 7 players after round 4. All the other tables in round 5 are ordinary tables. The players on the final table have some privileges (for example the tournament winner will be among these 7 players).

Scoring system for each individual game

All 5 rounds will use the same scoring system. It is based on the French **C-DIPLO** system. This is a system that works well for large tournaments like EDC and WDC. We will use a computer program to minimise the chances for one player to play the same country twice and to play against the same opponents twice.

This is the way you calculate the score for each player:

1. The seven players in each game are ranked by the number of supply centres they own at the end of the game (*fall 1908*).

2. The best three players receive a rank bonus. If two players have the same number of supply centres at the end of the game they share the rank bonus both of them are receiving.

3. Each game will distribute 100 points to the players according to the following formula:

   S_x is the total points received by each player $x = 1..7$
   R_x is the player's rank $R_1 = 38$; $R_2 = 14$; $R_3 = 7$; $R_4 = R_5 = R_6 = R_7 = 0$
   C_x is the player's number of supply centres

   $$S_x = R_x + C_x + 1$$

   If one of the players get **18 supply centres** or more at the end of the game then:

   $$S_1 = 73 \text{ and } S_2 = S_3 = S_4 = S_5 = S_6 = S_7 = 1$$

   An 18 centre victory is a total victory for the winner and a major defeat for the other players. Therefore the winner will get points for **all** the 34 supply centres.

   His score will then be 38p + 34p+ 1p = 73p. This means that the other players lose the points for their supply centres to the winner. The players that got second and third place will forfeit their rank bonus points. The total points sum will only be 73p + 6x1p = 79p. This is an exception to the 100 points per game rule.

Example: One game has just finished with England 11 centres, France 8 centres, Turkey 8 centres, Austria 3 centres, Russia 3 centres, Italy 1 centre and Germany 0 centres. The points for each player will be:

England:	38 + 11 + 1	= 50
France:	(14 + 7) / 2 + 8 + 1	= 19.5
Turkey:	(14 + 7) / 2 + 8 + 1	= 19.5
Austria:	0 + 3 + 1	= 4
Russia:	0 + 3 + 1	= 4
Italy:	0 + 1 + 1	= 2
Germany:	0 + 0 + 1	= 1
Total		= 100

Scoring system for the entire tournament:

After round 4 the players' three (or less) scores are ranked. The highest score will be S_1, the middle score S_2 and the lowest score S_3. Each player's intermediate score is:

$$S_{int} = S_1 + S_2 + \tfrac{1}{2} S_3$$

The competitors with the 7 best intermediate scores are qualified to play on the final table in **round 5**. If two or more players share the seventh and last place on the final table, then the one with the highest individual score (S_1) will be preferred. If it is still not possible to decide which player should get the last place, then the best score from round 4 (or round 3 if the player didn't play in round 4) will determine the last participant.

Competitors on the final table will use different rules than all the other players in **round 5**. These are the rules for the participants on the final table:

1. The title as the 1996 European Diplomacy Champion will be awarded to one these seven competitors.

2. The player on the final table with the highest total score after round 5 will be the next European champion.

   If two players on the final table get the same total score, then the one with the best result on the final table will be ranked higher.

   If it is still not possible to determine which competitor should be ranked first, then the country played at the final table will determine who should be classified first. The countries are ranked this way: Austria, Germany, Italy, Russia, Turkey, England, France.

3. The participants on the final table will always count the result from round 5 at 100%.

4. The total score for the competitors on the final table will be calculated according to the following formula:

$S_{tot} = S_{int} + S_{round5}$ S_{int} is the score calculated for the player after round 4 (see above)

Players who <u>didn't</u> qualify for the final table will score their points this way:

After round 5 the players' four (or less) scores are ranked. The highest score S_1, the second best score S_2, the third best score S_3 and the lowest score S_4. Each player's total score is:

$$S_{tot} = S_1 + S_2 + \frac{1}{2} S_3 + \frac{1}{2} S_4$$

The competitor with the highest total score after round 5 will be the next Eurodipcon champion (unless he didn't play on the final table), the player with the second best score will be the runner up and so on. A player that didn't play on the final table cannot win the Eurodipcon championship but he can be the runner up.

<u>The team tournament:</u>

Each team will have **four players**. The limit is **three teams** per country in the team tournament. These teams will be named SWEDEN 1, SWEDEN 2, SWEDEN 3, FRANCE 1, FRANCE 2 etc.

Countries with less than 4 players will be able to set up a team with players from other countries. For example will it be possible to have a British team with three British players and one Belgian player.

Notice that the team tournament won't take place in a <u>separate</u> round. The players contribute to the team tournament with their <u>individual</u> scores from round 1 to round 4 (but not round 5). Players from the same team will not be able to play in the same game in round 1 to 4.

A player will use his <u>best individual score</u> after round 4 as his contribution to his team. The teams' total score are calculated according to this formula:

$$S_{tot} = S_{player1} + S_{player2} + S_{player3} + S_{player4}$$

Example:

The former EDC champion *Xavier Blanchot* is playing for the team *France 1,* and has scored the following results:

S_{round1} = 25 points, S_{round3} = 1 point and S_{round4} = 55 points (he didn't play in round 2).

He will contribute to his team with his <u>best</u> score, and that is the score from round 4 (55 points).

<u>The "Best Negotiator" and "Best Tactician" titles</u>

After each game you will have the opportunity to evaluate the other players' skills in negotiation and tactics using one of these three ratings:

A = VERY GOOD = 3 points, **B** = AVERAGE = 1 point and **C** = POOR = 0 points.

You evaluate the skill in negotiation and tactics <u>separately</u>.

After round 5 each player's rating in negotiation and tactics will be calculated according to this formula:

S_{tot} = the sum of all vote ratings divided by the number of votes received

Example:

The well-known player Bjorn von Knorring got the following votes in his diplomacy skill:

12x A, 7x B and 2x C.

His score will be:

$$(12 * 3 + 7 * 1 + 2 * 0) / (12 + 7 + 2) = \underline{2.05}$$

Three players forgot to vote for Bjorn von Knorring. Therefore the number of votes received were only 21 (and not 24).

The player with the highest score in the negotiation skill will be awarded the "best Negotiator" title and the player with the highest score in the tactics skill will be awarded the "best Tactician" title.

If two (or more) players get the same score, the player with the most A votes will be awarded the title. If still no difference the player with the best tournament score will win the title.

Important: In order win one of the titles you have to have participated in at least <u>three</u> games in the tournament.

<u>The "Best country" titles</u>

A "best country" title will be awarded for each of the seven Diplomacy countries (Austria, England, France, Germany, Italy, Russia and Turkey).

The player with the best <u>individual score</u> for a country will win the title as the best player of that country.

Notice that this means that the player with the highest number of supply centres for the country doesn't necessarily win the title. This happens if he didn't win the game.

If two competitors have the same individual score, then the player with the largest <u>difference</u> in supply centres to the second best country on the table he made his individual score for the country will win the title.

Rules for all the games

1. The **3rd Edition (1992)** Diplomacy rule book we be used.

2. The games will have **10 minutes** negotiation time and an additional **3 minutes** for writing down the orders each turn. The games could be played at a faster rate if all players agree. A player holding up the game by late orders will be penalised. First you will receive a warning and then your orders will not be accepted for that round. All your units will make Hold orders.

3. Order sheets and pencils will be supplied, but we wouldn't mind if you take with you your own pen or pencil.

4. After all the players have written down their orders you should give your order sheet to the player to your left. He will read your orders.

5. Retreats should be written down if it is possible for two or more retreating units to enter the same province or sea area. Otherwise the units can be retreated manually. No negotiation is allowed during the retreat phase.

6. Builds/removals of units should always be written down. The players cannot negotiate during the build/removal phase.

7. An order will be allowed if there is no ambiguity, this includes unit designation (A or F). You only need to specify coasts if it is possible to move to either coast, but if you do mention a coast it must be correct. When supporting or convoying units of another country, nationality need not be indicated but may be desirable to avoid confusion.

8. Both English and French abbreviations will be accepted, but any abbreviation that could be misunderstood will result in a misorder. For example: A Fin-Nor will be a misorder because Nor could be an abbreviation for (Norway, North Sea, Norwegian Sea etc.). It doesn't matter that the unit in Finland could only go to one of the areas starting with Nor.

9. If an army could arrive at its destination either overland or by convoy, the overland move will be chosen unless you specifly in your order that you want to travel by convoy. For example: Germany: A Hol-Bel (convoy), England: F NTS C German A Hol-Bel, France: A Bel-Hol. All moves will succeed, but if the German army in Holland hadn't indicated that it wanted a convoy route there would be a stand-off.

10. The games will be played until a player get 18+ centres or until fall 1908. A game can be finished before fall 1908 if there is a stalemate position and all players accept the proposition to finish the game. But remember that the number of supply centres of each player will be registered the year the game has finished. We will not allow the players to foresee the change of supply centres until 1908 and register that result.
For example: A player has 17 centres after 1907 and will get at least 19-20 centres after 1908. The players are negotiating whether it is necessary to continue the game or not. They know the outcome anyway (18+ victory for the winner and only 1 point each for the others). If they choose to stop after 1907, the winner will only be registered with 17 centres. So don't finish the game before 1908 if you believe you could get more centres.

11. Only English should be spoken at the Diplomacy tables. For actual diplomacy any language can be used.

12. A player may not voluntarily abandon the game before he is eliminated or the game is finished. If he does that anyway, then he will be excluded from the EDC 4 tournament.

13. The Tournament Director's (Borger Borgersen) ruling in any conflict is final and cannot be appealed.

MAGIC - THE DIPLOMACY

Forslag til ny Diplomacy variant av Tore Godager

Her kommer en diplomacy variant, for de som elsker å være magi brukere i rollespill eller generelt sett liker trylling.
Det baserer seg på vanlig diplomacy, med unntak av at hver runde får hver nasjon en trylleformel/ spell. Det vil si at man får en spell i vår - trekket hvert år. I byggefasen kan man bytte bort spells med de andre spillerne, men beholder ikke en kopi av spellet man bytter bort. Hvis man er så heldig å erobre et annet lands hovedstad, kan man stjele et spell fra det landet. Dette fungerer kun en gang pr land, og 2. gangs erobring gir ikke rett til å stjele et spell. Vinneren er den som klarer å erobre 18 senter.

Eksempler på spells (Spilleder foretar en random trekkning, hvert år.)

1. års spells:

- Charm Army (få en av motstandernes armeer til å gjøre det trekket du ønsker)
- Invisibility (kun vanlig invisibility, dvs man blir synlig når man angriper en annen brikke)
- Hold Fleet (Får en flåte til å stå stille)
- Fumble (Får en brikke til å gå et random sted)
- Fear (Skremmer bort en brikke som angriper deg)
- Wall of Stone (Setter opp en veggk mot en grense, for å holde angripende armeer/ flåter borte)
- Walk on Water (gir en arme muligheten til å gå på vannet/ eller supporte)

De som har mange supply sentere kan også få muligheten til å kaste flere spells i runden. Det er også mulig for nasjon å foreta en såkallt magic vortex (dvs man gir opp sin fremtidige rett til å få spells mot å få kaste alle spellsene sine samtidig).

Ratioen for supply sentere vs spells er som følgende:

1 - 6 sentere = 1 spell i runden
7 - 10 sentere = 2 spells i runden
10 - 17 sentere = 3 spells

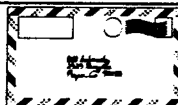
Jo lengere man holder ut, jo mektigere spells får man.
Eksempler på spells som kommer:

- Improved invisibility (man er usynlig selv om man angriper + varer i 2 år)
- Controll Wind (kan blåse bort en flåte til et annet havområde)
- Disintegrate (fjerner en arme/ flåte fra spillet)
- Raise dead (bringer en arme tilbake fra de døde)
- Teleport Self(kan teleportere en av sine egne brikker hvor som helst på brettet)
- Super Heroism (en arme teller som to enheter iforsvar og angrep)
- Teleport other (kan teleportere en av dine naboers brikker hvor som helst på brettet)
- Water to Earth (forvandle et havområde til et landområde + varer i 2 år)

Forslag til regler\ spells mottas med takk. Regner med å starte opp i neste Backstabber, så meld deg på !!

[Borger: Som den snille redaktør jeg er så setter jeg selvfølgelig Tores variant opp på ventelisten. Meld dere på].

BREVSPALTEN



RATINGLISTEN

1.	Vidar Hald	1870	5
2.	Magnus Selhammar	1857	5
3.	AMN Borger Borgersen	1807	20
4.	AMN Sigurd Eskeland	1803	28
4.	AMN Inge Kjøl	1798	28
6.	Erik Høegh Iversen	1793	5
7.	AMN Lars Roger Moe	1790	20
7.	AMN Heikki Holmås	1758	30
8.	Trygve Leivestad	1751	8
9.	PRA Kalle Stengård	1739	11
10.	PRA Trond K. Botnen	1698	27
11.	AMN Tore Godager	1694	38
12.	THE Anders Færden	1641	19
13.	THE Stein Hammer	1603	14
14.	Erik Brenden	1564	7
15.	Leif Kjetil Tviberg	1524	12
16.	THE Pål Graff	1522	17
17.	Per A. Sørlie	1499	14
18.	Eirik Solem	1493	12
19.	THE Carl Fredrik Lødding	1477	24
20.	Sigvald Sveinbjørnson	1477	7
21.	Sveinung Svea	1415	10
22.	Gard Paulsen	1299	3
23.	Eirik Ovrum	1290	6

Ratet siden sist: Ingen

Borger-Ratingmaster (Trond Botnen): Kan du rate 1994B og 1994C til neste nr. av The Backstabber? Ta kontakt med meg om du ikke vet når de ulike landene fikk stand-in etc.

THE BACKSTABBER

Peter Hoffmann: Hei, jeg har nettopp (!) lest i Interzine 94.10 at det finnes en norsk PBM-zine.
Finnes den ennå? Kan jeg abonnere på den? Er posten hurtig nok til at jeg kan være med? Finnes det flere?

[Borger: Ja, som du ser så finnes The Backstabber fortsatt.

Det er ikke noe problem for deg å abonnere. Du betaler NOK 18 pr. nummer. Penger sender du i posten eller betaler inn på postgiro. Du kan også betale med tyske mark (DM) om du vil. Jeg skal til Tyskland og Belgia i slutten av august (Formel 1 løp på Spa Francorchamps) og kan bruke opp pengene da.

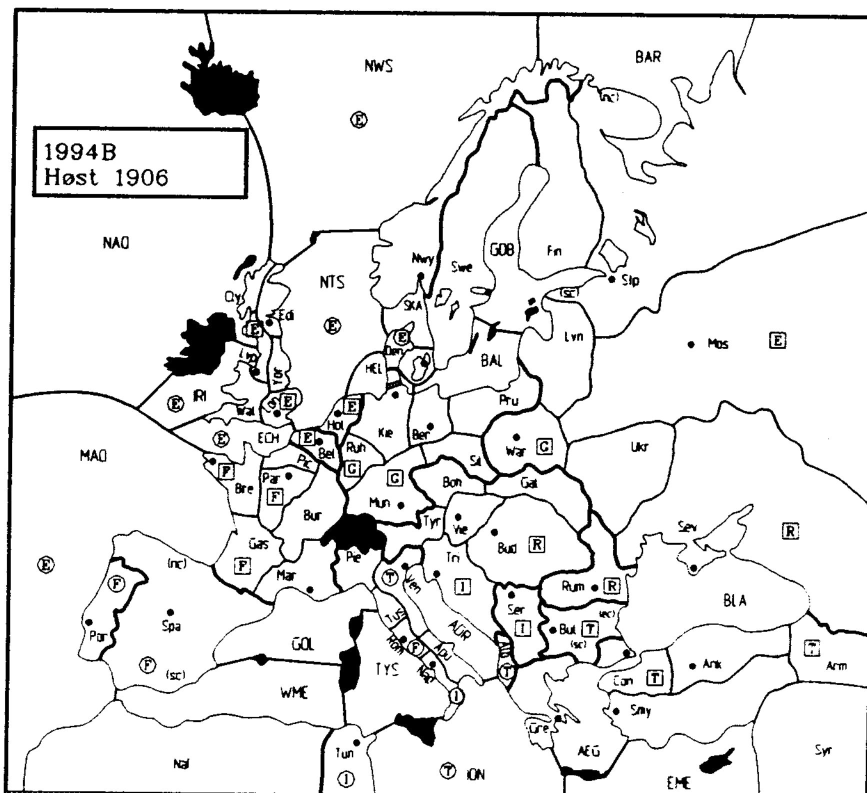
Det er ca. 4 uker mellom hvert trekk så du skulle ikke ha noen problemer å være med på noen spill. Mange benytter dessuten telefon eller e-mail til diplomati så mulighetene er mange. Dersom du er interessert i å være med i et spill så kan du sjekke hvilke spill som står på ventelisten. Skriv til meg og meld deg på (send gjerne inn en preferanseliste for land). Dersom du ønsker å spille et diplomacyvariant som ikke står på ventelisten så kan du anbefale at jeg setter spillet opp på ventelisten.

Det finnes ikke noen andre norske PBM-ziner med diplomacy som hovedtema. Det finnes noen som driver PBM-spill laget av engelske KJC Games. Dersom du er interessert i svenske PBM-ziner så kan jeg gi deg adressen til et par.

Merk at du har nå fått et prøveeksemplar av The Backstabber. Ta kontakt om du ønsker å få flere nr. av The Backstabber.]

DIPLOMACY   

1994b:	"Traveller"
Neste trekk er:	Spillet er slutt
GM:	Tore Godager



England: [Rune D. Kaalhus]
F Den Glemmer å forlate Legoland, A Lon - Hol vil se på kanalene, F Nts C A Lon - Hol vil hjelpe til, A Bel S A Lon - Hol vil heller ha Belgisk Øl, F Ech S A Bel synes det var en god ide, F Mao S A Pic - Bre for den gode tankens skyld, F Iri S F Mao, F Nws Fisker Lofotfiske, A Mos S A Sev.

Frankrike: [Leif Kjetil Tviberg]
A Par S A Bre, A Gas S A Bre, A Bre H, A Bur - Pic, F Spa - Por, F Wme - Spa, F Rom - Nap

Italia: [Sveinung Svea]
F ION-Nap, A Tri s A Ser, A Ser s A Tri

Russland: [Borger Borgersen]
A Gal - Rum, A Sev S A Gal - Rum, A Bud S A Gal - Rum

Tyrkia: [Erik Brenden]
A Arm - Sev, A Rum - Ser (elim), A Bul S A Rum - Ser, F Alb S F Gre - Ion, F Adr - Ven, F Gre - Ion

Tyskland: [Morten Høy Petersen]
A Pic - Bre, A Ruh S A Bel - Bur (isb), A Mun S A Bel - Bur (isb), A Sil - War, A Ukr S A Gal - Rum

Østerrike: [Per Arild Sørlie]
Elim 1903, nr 7

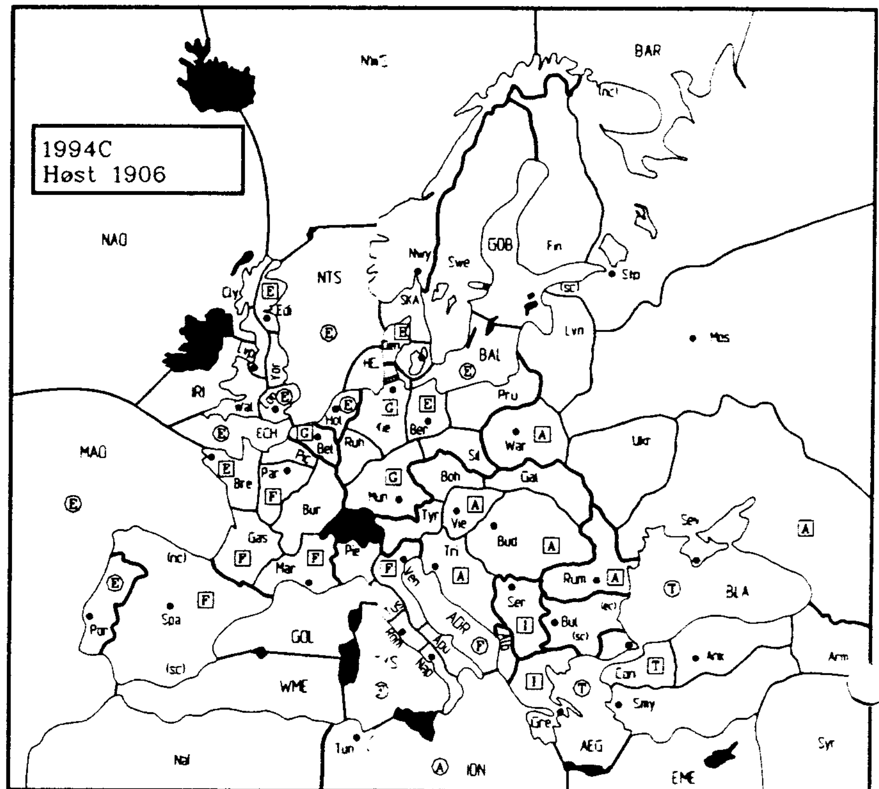
England:	Home, Nwy, Swe, St.P, Kie, Hol, Mos, +Den, +Bel	11	Nr. 1 bygg: A Lon, A Lvp
Frankrike:	Home, Spa, Por, ~~Tun~~, Rom	6	Nr. 2 riv: A Bur
Italia:	Nap, ~~Ven~~, Tri, +Tun, +Ser	4	Nr. 4 bygg: F Nap
Russland:	Bud, Vie, Rum, +Sev	4	Nr.4
Tyrkia:	Home, Bul, Gre, ~~Sev~~, ~~Ser~~, +Ven	6	Nr. 2 bygg: A Con
Tyskland:	Mun, War, ~~Bel~~, Ber, Den	3	Nr. 6 riv: A Pic, A Ukr
Østerrike:	Elim 1903	0	Nr. 7

KUNNGJØRINGER 1994B:

GM-Alle: Da var spillet slutt, og vi kan gratulere England (Rune) med seieren. Jeg vil takke alle de faste spillerne for å ha holdt ut så lenge, og samtidig takke alle stand ins for en god jobb. Det visste seg at spill med 50 % nybegynnere, ikke var så lurt da vi fikk mye frafall, men de som overlevde har opptjent nok xp til å gå opp en grad.

Lon - Tys: Beklager, men det var det eneste sikre
Lon - Alle: Brittania rules the waves
Par - World: Redda av gonggongen

1994c:	"Kobold"
Neste trekk er:	Spillet er slutt
GM:	Tore Godager



England: [Trond Hammervik]
A Pic - Bre, F Ech S A Pic - Bre, F Mao S A Pic - Bre, F Kie - Hol, F Nts S F Kie - Hol, A Den - Kie, A Pru - Ber, F Bal S A Pru - Ber, F Por - Spa nc, F Lon H

Frankrike: [Sveinung Svea]
A Spa H., A Gas s A Spa, A Bre H (elim), A Bur-Par, A Ven H, F TYS-Nap, F ADR-Tri

Italia: [Borger Borgersen]
A Ser - Bul, A Gre S A Ser - Bul

Russland: [Odd Marius Aakervik]
Elim 1904

Tyrkia: [Per Arild Sørlie]
F Bla S F Aeg - Bul sc, F Aeg - Bul sc, A Con S F Aeg - Bul sc

Tyskland: [Morten Høy - Pettersen]
A Ber - Kie, A Ruh S A Ber - Kie, A Mun S A Ber - Kie, A Hol S A Bur - Bel(ret Bel)

Østerrike: [Carl Fredrik Lødding]
A Tyr - Tri, A Bud S A Tyr - Tri, A Gal - War, A Ukr - Sev, A Rum S A Ser - Bul, F Ion - Nap

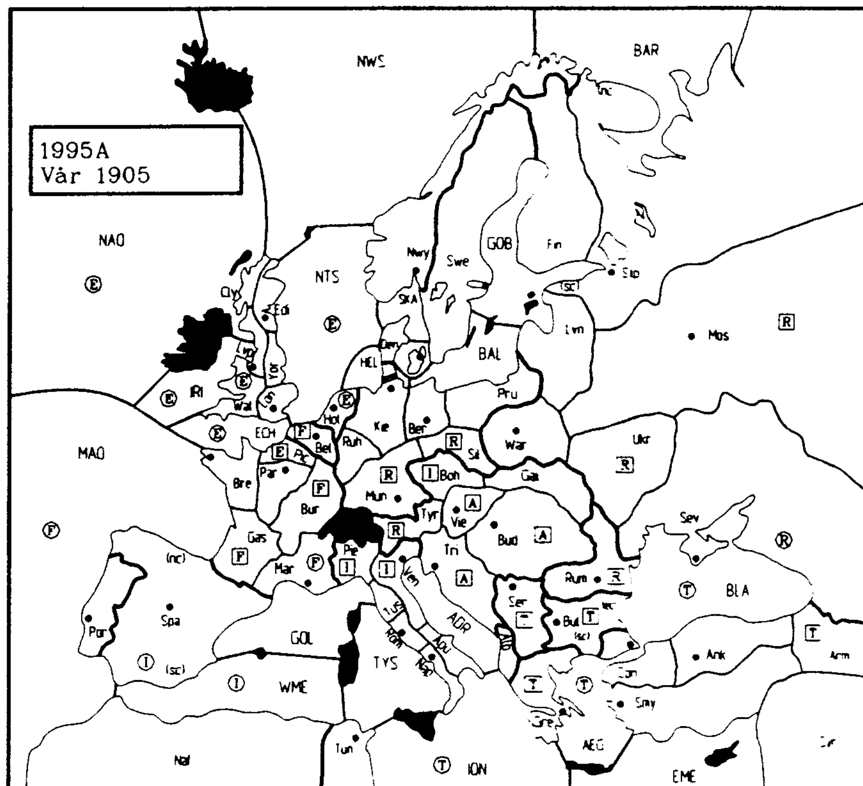
England:	Home, Nwy, St.p, Swe, Den, Por, ~~Kie, Spa~~, +Hol, +Ber, +Bre	11	Nr. 1 bygg: A Edi
Frankrike:	~~Bre~~, Mar, Par, Tun, Rom, Nap, Ven, +Spa	7	Nr. 3 bygg: A Mar
Italia:	~~Bud~~, Gre, Ser	2	Nr. 6
Russland:	Eliminert 1904	0	
Tyrkia:	Home, ~~Rum~~	3	Nr. 4
Tyskland:	Ber, Mun, ~~Hol, Bel~~, +Kie	3	Nr. 4 riv: A Ruh
Østerrike:	Vie, Tri, Sev, Bul, War, Mos, +Rum +Bud	8	Nr. 2 Bygg: A Vie

KUNNGJØRINGER 1994C:

GM-Alle: Da var også dette spillet slutt, og også her vant England (Gratulerer Trond). Takker for god deltagelse fra spillere og stand ins. Begge spillene utviklet seg ganske likt, med unntak av at Østerrike var lenge en stormakt før eieren bestemte seg for å gå hjem og spille på slurva.

Con - Alle: Håper dette spillet vil være en tankevekker for å foreta en bedre siling av nybegynnere som får delta i Backstabber. Det har skjedd utrolig mye rart i " kobold ". Takk til alle stand - ins

1995a:	"Diplomatix"
Neste trekk er:	Høst 1905
GM:	Borger Borgersen



England: [Espen Sørensen]
F NWS-NAO, F Lvp-IRI, F NTS c A Den-Pic, F ECH c A Den-Pic, A Den-Pic, F Lon-Wal, F Hol H

Frankrike: [Sigvald Sveinbjørnson]
A Ruh-Bur, A Gas s F Spa (sc)-Mar, F Spa (sc)-Mar, A Bel H, F Bre-MAO

Italia: [Eirik Ovrum]
F GOL-Spa (sc), F WME s F GOL-Spa (sc), A Mar s F GOL-Spa (sc) (r-Pie), A Ven H, A Tyr H (r-Boh)

Russland: [Knut Simon Helland]
A Mun-Tyr, A War-Sil, A Kie-Mun, A Gal-Rum, F Sev s A Gal-Rum, A Mos s F Sev, A Ukr s F Sev

Tyrkia: [Per Arild Sørlie]
F AEG-ION, F BLA s A Rum-Sev, A Rum-Sev (r-Bul), A Arm s A Rum-Sev, A Gre s A Bul-Ser, A Bul-Ser, F Smy-AEG

Tyskland: [Lars Roger Moe]
Eliminert.

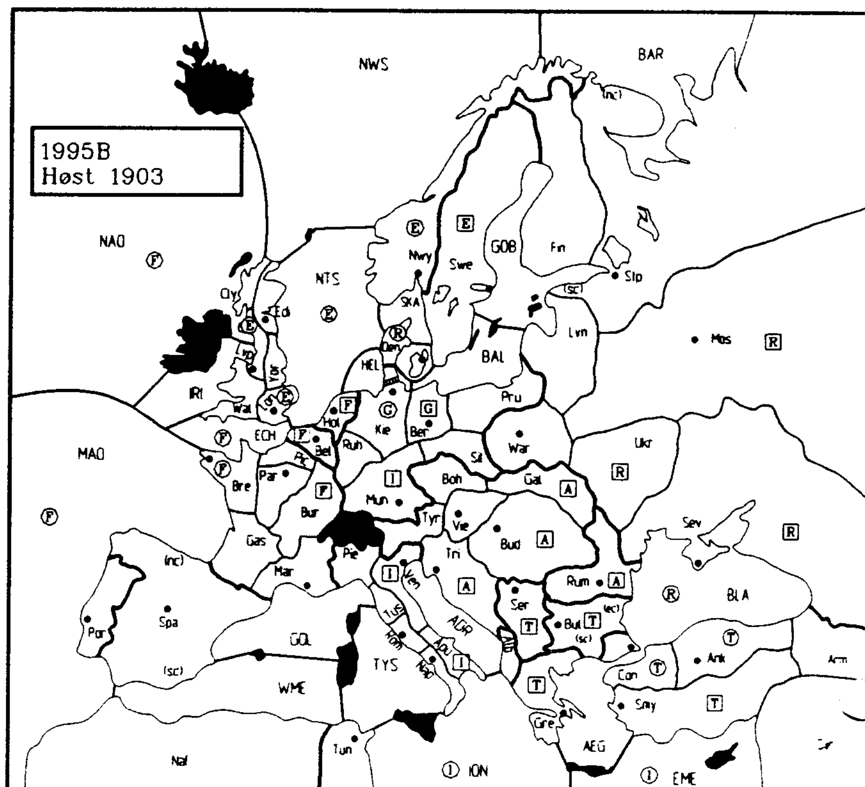
Østerrike: [Rune Kaalhus]
A Vie s A Tri, A Tri s [R] A Mun-Tyr, A Bud s [R] A Gal-Rum

England:	Home, Nwy, Den, Swe, Hol	7	
Frankrike:	Bre, Par, Por, Spa, Bel	5	
Italia:	Home, Tun, Mar	5	
Russland:	Home, Ber, Mun, Kie	7	
Tyrkia:	Home, Bul, Ser, Gre, Rum	7	
Tyskland:		0	Elim 1904. Nr. 7
Østerrike:	Bud, Vie, Tri	3	

KUNNGJØRINGER 1995A:

Con-Mos: Jeg beklager dette min venn....
Stp-Lon: Nåmå De snart erobre Irland slik at jeg kan få meg en Guiness!
Stp-Par: Takk for Kiel, nå skal jeg vurdere å drikke fransk rødvin igjen.
Stp-Vie: Håper De har anledning til å assistere meg på vei til skiferie i Tyrol...

1995b	"Domino"
Neste trekk er:	Vår 1904
GM:	Borger Borgersen



England: [Stand-in: Stein Hammer]
A Den-Swe, F NWS-Nwy, F Lvp-NAO, F ECH-IRI, F NTS-Lon, F HEL-NTS

Frankrike: [Sveinung Svea]
A Ruh-Hol, A Bel s A Ruh-Hol, F Bre-ECH, F MAO s F Bre-ECH, A Gas-Bur, F NAO-Lvp

Italia: [Morten Høy Petersen]
A Apu-Smy, F ION c A Apu-Smy, F EME c A Apu-Smy, A Mun s [G] F Kie, F Ven-Apu

Russland: [Tore Godager]
A Stp-Mos, F BAL-Den, A Sev s A War-Ukr, A War-Ukr, F BLA-Bul (ec)

Tyrkia: [Odd Marius Aakervik]
A Gre-Ser, A Ser-Bud, F Rum-BLA (elim), A Smy-Con, A Bul-Con, F Con-Ank

Tyskland: [Gard Paulsen]
F Kie s A Ber, A Ber s F Kie

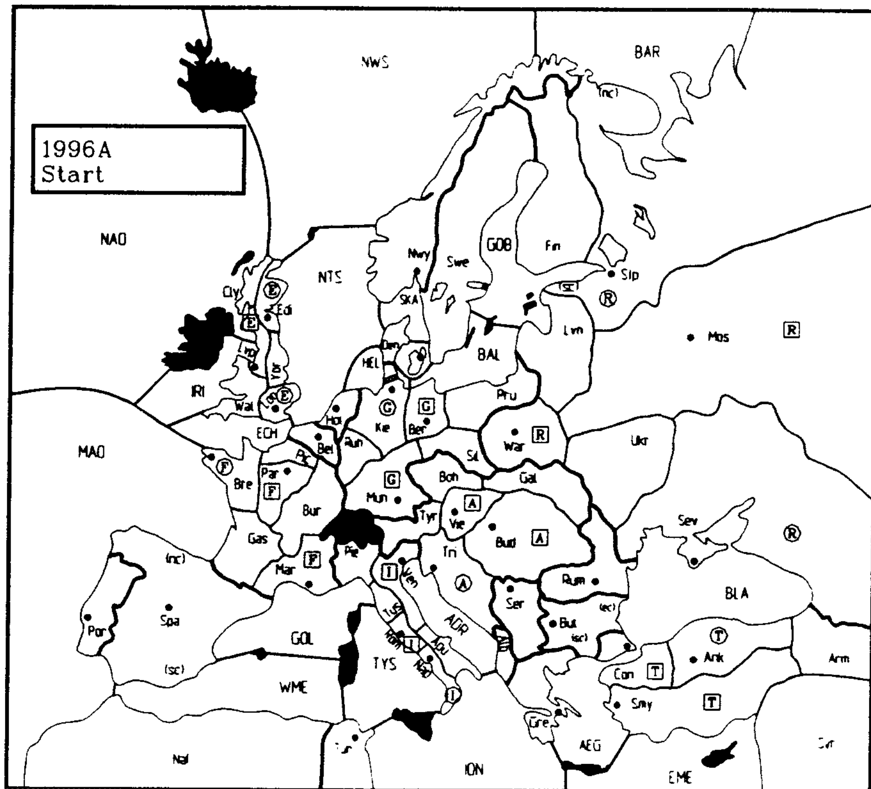
Østerrike: [Stand-in: Trygve Leivestad]
A Ukr-Rum, A Gal s A Ukr-Rum, A Bud s A Ukr-Rum, A Tri-Ser

England:	Home, ~~Den~~, Nwy, Swe	5	Riv: F IRI
Frankrike:	Home, Por, Spa, Bel, +Hol	7	Bygg: F Bre
Italia:	Home, Mun, Tun	5	
Russland:	Mos, Stp, ~~Ber~~, War, ~~Ank~~, +Sev, +Den	5	
Tyrkia:	Con, Smy, Bul, Gre, Ser, ~~Sev~~, +Ank	6	
Tyskland:	Kie, ~~Hol~~, +Ber	2	
Østerrike:	Home, Rum	4	

KUNNGJØRINGER 1995B:

Ber-Alle: Selv om jeg er liten, kan jeg sikkert gjøre nytten. Forslag?
Ber-Alle: Ja!
Con-Mos: Helt enig med din siste kommentar.
Con-Rom: Det er fra nå av dødsstraff for å spise spaghetti i Tyrkia.

1996a	"Goldfinger"
Neste trekk er:	Vår 1901
GM:	Borger Borgersen

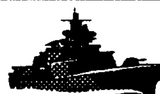


England: [Pål Askvik]
Frankrike: [Greger Abrahamsen]
Italia: [Trond Botnen]
Russland: [Bjørn Tore Sund]
Tyrkia: [Nils Henrik Kaland]
Tyskland: [Pål Graff]
Østerrike: [Erik Høgh Iversen]

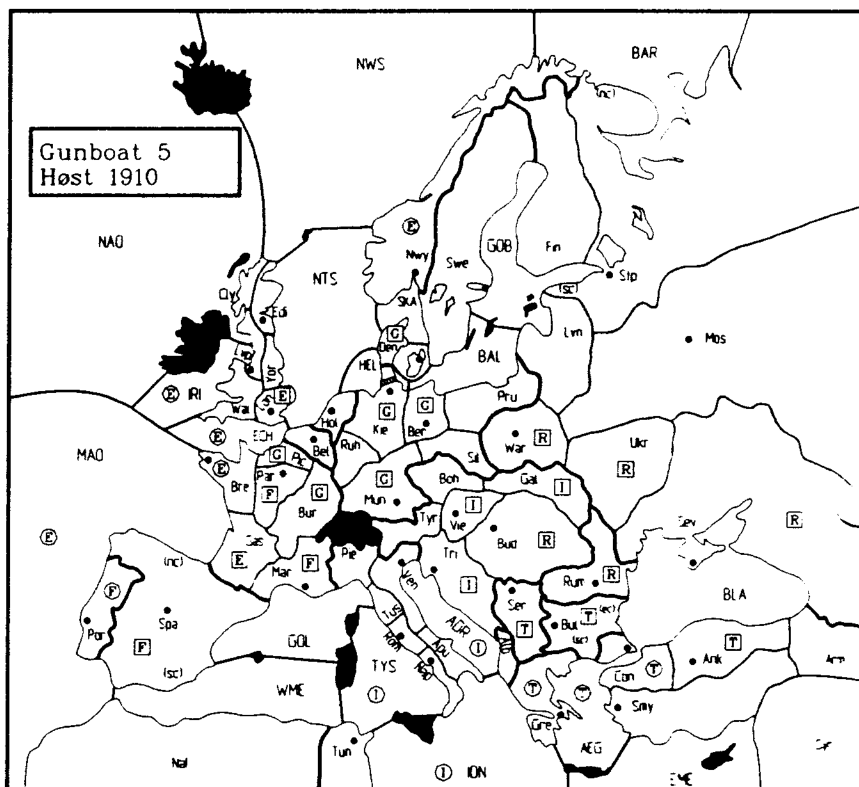
England:	Home	3	
Frankrike:	Home	3	
Italia:	Home	3	
Russland:	Home	4	
Tyrkia:	Home	3	
Tyskland:	Home	3	
Østerrike:	Home	3	

KUNNGJØRINGER 1996A:

GM-Alle: Spillet starter nå opp. Må den beste backstabber vinne!!

GUNBOAT  

Gunboat 5:	"Baruk Kaah"
Neste trekk er:	Vår 1911
GM:	Borger Borgersen



England: [Hemmelig]
F Swe-Nwy, F Lon-ECH, F ECH-Bre, F IRI-MAO, F MAO-Spa (sc), A Gas s F ECH-Bre

Frankrike: [Hemmelig]
F Por s A Mar-Spa, A Mar-Spa, A Par-Bur, F Bre-Gas (elim)

Italia: [Hemmelig]
F ION H, F TYS s F ION, F ADR s A Tri, A Tri s A Vie, A Sil-Gal, A Vie s A Sil-Gal

Russland: [Hemmelig]
A War H, A Gal-Vie (r-Ukr), A Bud s A Gal-Vie, A Rum s A Bud, A Sev s A Rum

Tyrkia: [Hemmelig]
A Bul-Rum, A Ser s A Bul-Rum, F Alb-Gre, A Con-Ank, F EME-AEG, F AEG-Con

Tyskland: [Hemmelig]
A Mun-Ber, A Bur-Mun, A Pic s A Bel-Bur, A Bel-Bur, A Hol-Kie, A Den H

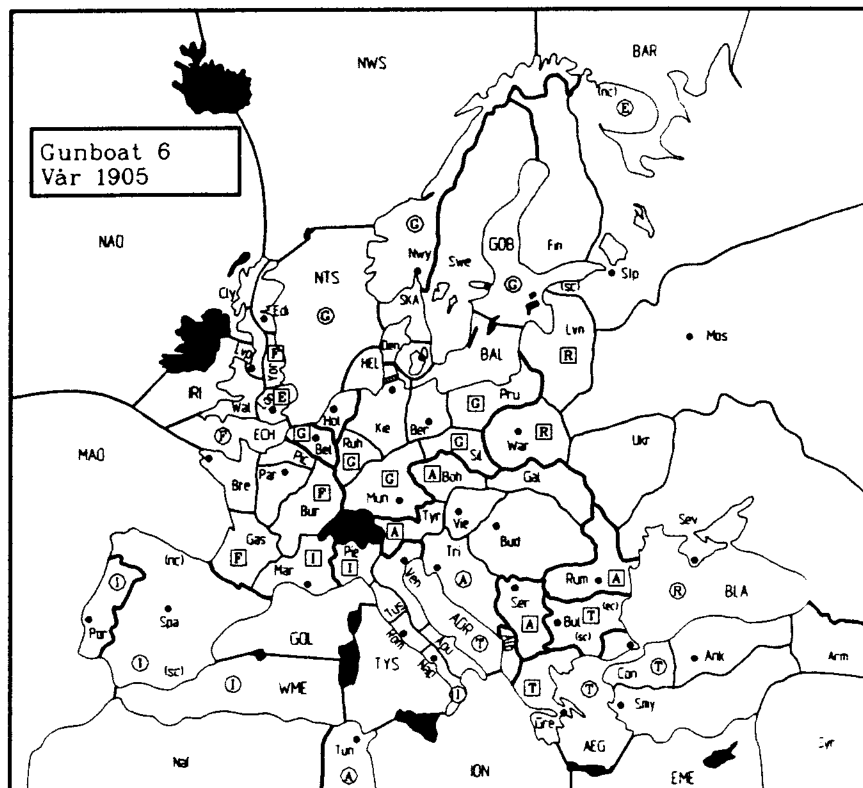
Østerrike: [Hemmelig]
Eliminert.

England:	Edi, Lon, Nor, Stp, Swe, Lvp, +Bre	7	Bygg: A Lon
Frankrike:	~~Bre~~, Mar, Par, Por, Spa	4	Bygg: A Mar
Italia:	Home, Tun, Tri, Vie	6	
Russland:	Mos, War, Rum, Sev, Bud	5	
Tyrkia:	Home, Bul, Gre, Ser	6	
Tyskland:	Home, Den, Hol, Bel	6	
Østerrike:		0	

KUNNGJØRINGER GUNBOAT 5:

Ber-Lon: Flott at du gikk ut av NTS! Så lenge NTS er tomt kan du godt stå i Swe.
Ber-Lon: Når du har tatt Bre, kan du støtte Pic-Par i neste trekk, så støtter jeg Gas-Mar neste høst?
Ber-Rom: Nå må du slutte å tulle! Pass på Russland og Tyrkia, jeg har annet å bestille enn å plage deg.

Gunboat 6:	"Tie fighter"
Neste trekk er:	Høst 1905
GM:	Borger Borgersen



England: [Hemmelig]
TIM A Lon H, F Stp (nc) H

Frankrike: [Hemmelig]
A Edi-Yor, F ECH-MAO, A Gas-Spa, A Bur H

Italia: [Hemmelig]
F Por-MAO, F Spa (sc) s F Mar, A Pie-Ven, F Nap-TYS, F Mar s F Spa (sc), F TYS-WME

Russland: [Hemmelig]
A Pru-Sil (r-Lvn), A War s A Pru-Sil, F Sev-BLA

Tyrkia: [Hemmelig]
F ION-ADR, F Ank-Con, A Gre-Ser, F AEG s A Bul, A Bul s [R] F Sev-Rum

Tyskland: [Hemmelig]
A Hol-Ruh, A Bel H, F NTS s A Bel, A Ber-Pru, A Sil s A Ber-Pru, A Mun s A Sil, F Swe-GOB, F Nwy-Stp (nc)

Østerrike: [Hemmelig]
F Tun-TYS, F Tri-Ven, A Ser s A Rum, A Vie-Tyr, A Rum s A Ser, A Gal-Boh

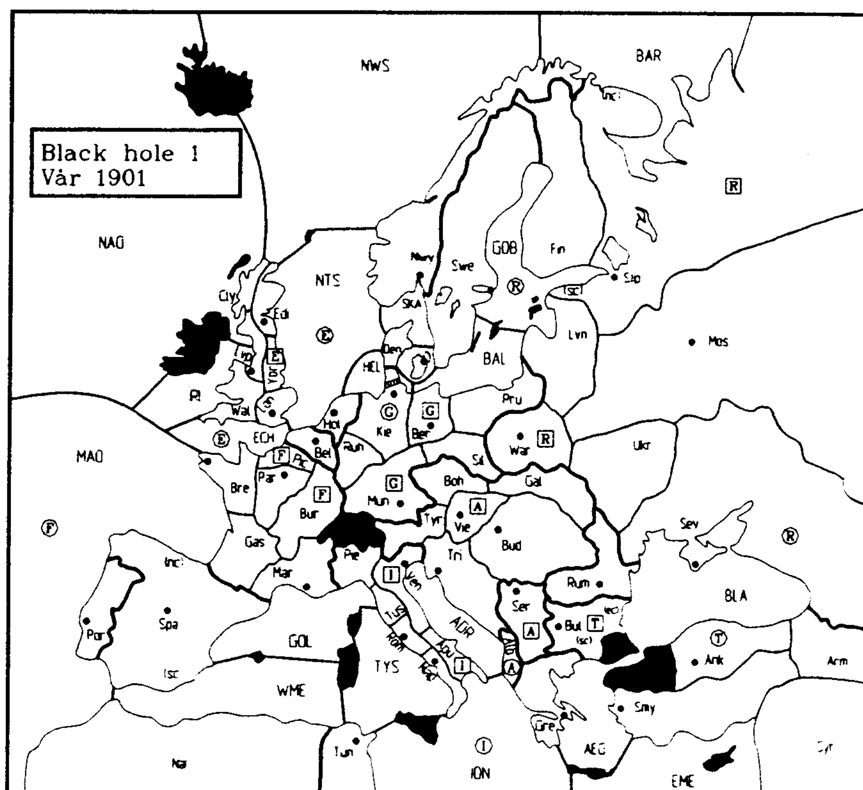
England:	Lon, Stp	2	
Frankrike:	Bre, Par, Lvp, Edi	4	
Italia:	Home, Spa, Por, Mar	6	
Russland:	Mos, Sev, War	3	
Tyrkia:	Home, Bul, Gre	5	
Tyskland:	Home, Den, Hol, Bel, Swe, Nwy	8	
Østerrike:	Home, Ser, Tun, Rum	6	

KUNNGJØRINGER GUNBOAT 6:

Mos-Alle: Botnen er bak dette.
Mos-Lon: Synd at du drar meg ned sammen med deg, men jeg tilgir deg.
Rom-Mos: Unnskyld hvis jeg sarte *[Borger: ??]*deg det var dumt av meg.
Rom-Vie: Jeg ligger fram en fredsavtale. Du ut av Tun så tar vi og kriger på hver vår front. Balkan ser jo litt østerriksk ut allerede. Ikke la små tabber gjøres om til krig!
Con-Mos: OK!

BLACK HOLE 

Black hole 1: "The Void"
Neste trekk er: Høst 1901
GM: Carl Fredrik Lødding



England: [Atle Mikkola Kjøsen]
F Lon - ECH, F Edi - NTS, A Lvp - Yor

Frankrike: [Trond Botnen]
F Bre - MAO, A Mar - Bur, A Par - Pic

Italia: [Inge Kjøl]
A Ven - Tyr, A Rom - Apu, F Nap - ION

Russland: [Morten Høy Petersen]
A War - Gal, F StP(sc) - GOB, A Mos - StP, F Sev - BLA

Tyrkia: [Sveinung Svea]
F Ank - BLA, A Con - Bul, A Smy - Con(gone)

Tyskland: [Tore Godager]
F Kie - Hol, A Mun - Tyr, A Ber - Kie

Østerrike: [Sigurd Eskeland]
F Tri - Alb, A Bud - Ser, A Vie - Gal

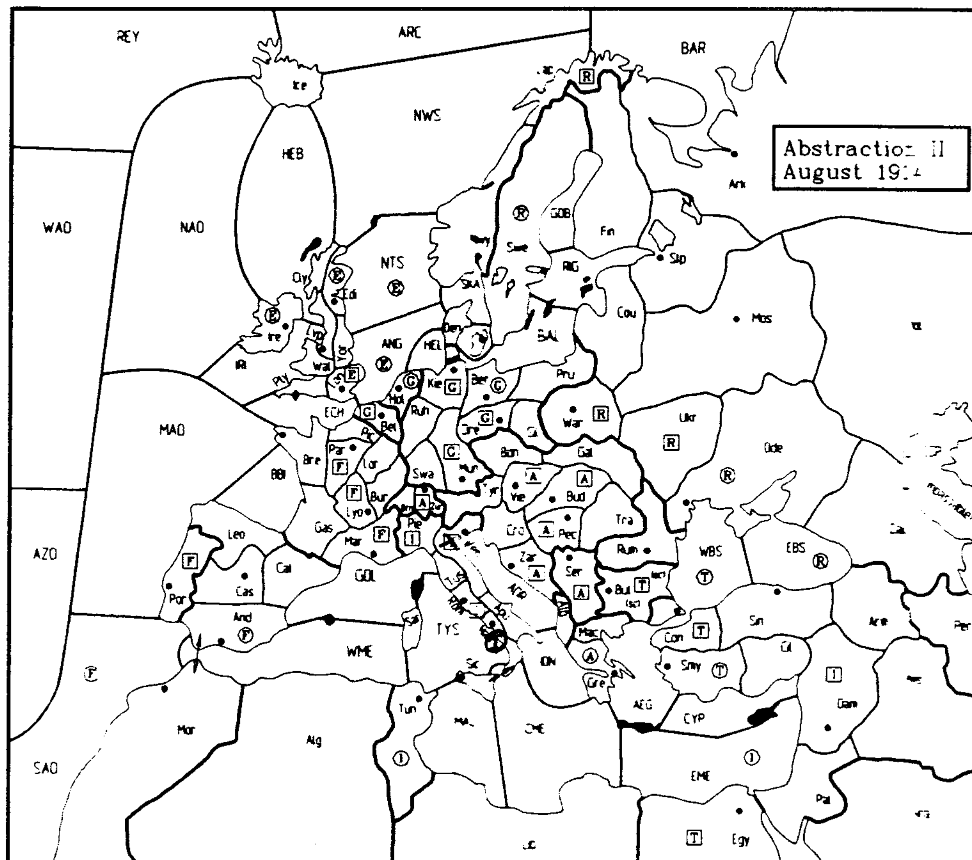
England:	Home	3	
Frankrike:	Home	3	
Italia:	Home	3	
Russland:	Home	4	
Tyrkia:	Home	3	
Tyskland:	Home	3	
Østerrike:	Home	3	

KUNNGJØRINGER BLACK HOLE 1:

Ber - World: Randomness forever.
Lon - Alle: Beklager for manglende kommunikasjon.
Lon - Ber/Par: Jeg kan gå begge veier nå...
Lon - Billy & the Boingers: Run me through the gutter, slime and mire, Bill Clinton is a vampire.
Luke - Jabba the Hutt: Jabba! This is your last chance, free us or die!
GM-England: Flaks at det ikke var et av dine senter som gikk. Fint hvis du også kunne bestemme et senter som ikke kan bli Black holet.
Darth Vader: Let?s try our new secret weapon, the Black hole generator. Have the beams been adjusted?
Trooper: Yes, Sir! All beams targeted at Constantinopel, Sir!
Darth Vader: Good...

ABSTRACTION II 

Abstraction: "Trust me!"
Neste trekk er: Oktober 1914
GM: Trygve Leivestad



Meget effektivt og overlumplende Italiensk bruk av Army-Fleet. Tyrkia tatt på sengen.

England [Per Arild Sørlie]:
F ANG-Den, F HEB-Ire, F NTS-Nwy, A Lon H

Frankrike [Eirik Ovrum]:
F MAO [E Bre]-SAO [D Por], A Bre [E MAO], A Gas-Mar, F Cat-And

Italia [Rune Kaalhus]:
A Ven H, A Rom-Nap, F Nap-CME, F Sic- A Ven-Pie, A Nap-E[CME], F CME E[A Nap]-EME D [A Dam], F TYS-Tun TYS

Russland [Sigvald Sveinbjørnson]:
A Lap-Nwy, F RIG-Swe, A War-Gal, A Ukr-Rum, F Ode-EBS

Tyrkia [Stein Hammer]:
A Bul-Rum, A Con-Bul, F Sin-WBS, A Pal-Egy

Tyskland [Sveinung Svea]:
F Hol sA Ruh-Bel, A Kie-Den, A Mun-Kie, A Ruh-Bel

Østerrike [Trond Botnen]:
A Zur H, A Vie-Gal, A Ser-Bul, F Alb-Gre

England:	Home, +Ire	5	Bygg: F Edi
Frankrike:	Home, +Por, +And	6	Bygg: A Par, A Lyo
Italia:	Home, +Tun, +Dam	6	Bygg: A Ven, A Rom
Russland:	Home, +Swe	6	Bygg: F Ode
Tyrkia:	Con, Smy, Sin, +Bul, +Egy, -Dam	5	Bygg: F Smy
Tyskland:	Home, +Hol, +Bel	6	Bygg: F Ber, A Dre
Østerrike:	Home, +Zür, +Gre, +Ser	7	Bygg: A Bud, A Pec, A Zar

KUNNGJØRINGER:

Russland-To the rest of the world: My people loved Govement has been captured by sosialistic pigs but I still Rule don't Be afraid the reds will never shine in Russia thanks to zigvald and his Black Army !!

GM-Russland : Kunngjøringen er gjenngitt eksakt slik den er skrevet m.h.p. store og små bokstaver. Ser litt kaotisk ut for meg, men her sensureres kun hets av GM.

GLOBAL SUPREMACY



Global Supremacy 1: "The Dark Ages"
Neste trekk: Vår 1902
GM: Borger Borgersen

Australia: [Trond Botnen]
F Tim-Jav, F Cor-NGn, F TsS-Nzl

Brasil: [Inge Kjøl]
F Fal-SEPac, A Bol-Per, A Mat-Bol

England: [Sigurd Eskeland]
F Vnz H, A Sea-Dnv, F Ott-Hud, A Kha H, F Gui-Ivo, F NAtl-Lab, F NwS-Nwy, F NtS s F NwS-Nwy, F Mal-Sum

Frankrike: [Pål Graff]
F MAtl-Geo, F Ver-Sen, F Bis-Azo, A Spa-Mar, A Lil-Bel, F SChi-Brn

India: [Lars Roger Moe]
F Ben-Tha (wc), A Ran H, A Kar-Afg

Italia: [Erik Brenden]
A Mog-Aby, A Tar-Tri, F Ion c A Tar-Tri, F Tyr-Tun

Japan: [Leif Kjetil Tviberg]
F EChi-Can, F Iwo-Spn, F Kyo-EChi

Kina: [Henrik Andersson]
A Kun-Han, F Ton-For, A Art H

Russland: [Vidar Hald]
F Bot-Swe, A War-Lem, A Kiv-Rum, F Sev s A Kiv-Rum, A Tas-Snk, F Kor H, A Har-Art

Sør-Afrika: [Trygve Leivestad]
A Moz-Zam, A Rho s A Moz-Zam, F Hop-MCh

Tyrkia: [Karl Stengård]
A Con e F Bla, F Bla [E Con]-Aeg, A Bul-Gre, A Ara-Oma, F Ira (sc) H

Tyskland: [Rune Kaalhus]
A Swi-Mar, A Ruh-Hol, F Hel-Den, A Kie s A Ruh-Hol, A DES-Uga

USA: [Erik Høgh Iversen]
F NEPac-Haw, A Mex H, F Sar-Cub, F New-Que

Østerrike: [Tore Godager]
A Cng H, A Vie-Lem, F Alb-Gre, A Ser s F Alb-Gre

Australia:	Mel, Syd, Prt, +Jav, +NGn, +Nzl	6	Bygg: F Prt, F Mel, F Syd
Brasil:	Goi, Rec, Rio, +Bol, +Per	5	Bygg: F Rec, F Rio
England:	Edi, Lon, Liv, Cai, Lag, Sin, ~~Geo~~, Ott, Win, +Vnz, +Kha, +Ivo, +Nwy, +Sum	13	Bygg: A Lag, A Cai, F Liv, A Ott
Frankrike:	Bre, Mar, Par, Cas, Gua, Sai, +Geo, +Sen, +Azo, +Spa, +Bel, +Brn	12	Bygg: A Par, A Mar, F Bre, F Cas, F Gua, F Sai
India:	Cal, Del, Mad, +Afg, +Ran, +Tha	6	Bygg: F Cal, F Mad, A Del
Italia:	Nap, Rom, Ven, Mog, +Aby, +Tri, +Tun	7	Bygg: F Mog, F Nap, A Ven
Japan:	Kyo, Nag, Tok, +Can, +Spn	5	Bygg: F Tok, F Kyo
Kina:	~~Can~~, Chu, Pek, +Art, +For, +Han	5	Bygg: A Chu, A Pek
Russland:	Irk, Mos, Sev, Stp, Vla, War, Yek, +Swe, +Rum, +Snk, +Kor	11	Bygg: F Stp (nc), A Mos, A Vla, A Irk
Sør-Afrika:	Dur, Pre, Tow, +Zam, +Rho	5	Bygg: F Tow, A Dur
Tyrkia:	Ank, Bag, Con, Mec, Smy, +Bul, +Ira, +Oma	8	Bygg: A Con, F Smy, F Mec
Tyskland:	Ber, Fra, Kie, Mun, DES, +Swi, +Hol, +Den, +Uga	9	Bygg: F Ber, A Mun, A DES. 1 bygg til overs.
USA:	Hou, New, San, Was, +Haw, +Mex, +Cub	7	Bygg: A New, A Was, A Hou
Østerrike:	Bud, Tri, Vie, Leo, +Gre, +Ser, +Cng	7	Bygg: A Bud, A Zar, A Leo

KUNNGJØRINGER GLOBAL SUPREMACY 1:

Bud-World: Det finnes andre som er farligere enn meg. Men ingen som er like geniale.....

Borger-Alle spillere i Global supremacy 1: Ingen av endringene i spillet som er beskrevet for Global Supremacy 2 vil gjelde for Global Supremacy 1.

ERRATA TIL REGLENE

Videre er det oppdaget noe bittesmå feil i reglene.
På side 8: Forkortelsen for Liverpool skal være Liv (og ikke Lvp)
På side 8: Forkortelsen for Mozambique skal være Moz (og ikke Mzm).

Ta kontakt med meg (Borger) om dere finnes flere småfeil.

Global Supremacy 2: "Clash of arms"
Neste trekk: Vår 1901
GM: Lars Roger Moe

Australia: [Trond Hammervik]
F Prh-Tmr, F Mel-TsS, F Syd-Cor

Brasil: [Eirik Ovrum]
F Rio-Fal, A Goi-Boc, A Rec-Mat

England: [Borger Borgersen]
F Edi-NwS, F Lon-NtS, F Liv-NAtl, F Ott-Que, A Win-Van, F Geo-Vnz, F Lag-Gui, A Cai-Kha, F Sin-Mal

Frankrike: [Stein Hammer]
F Bre-Bis, F Cas-Ver, F Gua-Car, A Mar-Swi, A Par-Dij, F Sai-Schi.

India: [Erik Høgh Iversen]
A Deh-Kar, A Cal-Ran, F Mad-Ben

Italia: [Per Arild Sørlie]
A Ven-Tar, F Rom-Tyr, F Nap-Ion, A Mog-Eri

Japan: [Atle Mikkola Kjøsen]
F Tok-NWPac, F Kyo-Jap, F Nag-EChi

Kina: [Karl Stengård]
A Pek-Chu, A Chu -Kun, F Can-Ton, A Lan-Snk

Russland: [Trygve Leivestad]
F StP(sc)-Bot, A War H, A Mos-Kiv, F Sev H, A Yek-Tas, A Irk-Har, F Vla-Kor

Sør-Afrika: [Terje Hjartnes]
A Pre-Rho, A Dur-Moz, F Tow-Hop

Tyrkia: [Carl Fredrik Lødding]
F Ank-Con, A Con-Bul, A Smy-Ank, F Bag-Ira (sc), A Mec-Ara

Tyskland: [Karl Kleive]
A DES-Uga, F Kie-Hol, A Ber-Kie, Fra-Ess, A Mun-Swi.

USA: [Sigvald Sveinbjørnson]
A Hou-Mex, F New-Que, F San-NEPac, F Was-Sar

Østerrike: [Morten Høy Petersen]
A Leo-Cng, F Zar-Alb, A Bud-Ser, A Vie-Lem

KUNNGJØRINGER GLOBAL SUPREMACY 2:

GM - Alle: Dere som har E-mail, Bruk den. Dere andre sender brev. Satser dere på å nå meg på telefon, er det på eget ansvar, og aldri før klokken 1430. (Jeg jobber som nattevakt).
Tok - Alle: Det har desverre vært brudd på sambandet den siste tiden... (p.g.a. utenlandsreise, GM anm.)
Was - Rio: Vi kjører "Peace Line" OK.

GM + Borger-Alle spillere i Global Supremacy 2: Det er gjort noen endringer i spillet. Da vi driver med playtesting så foreslo vi at vi valgte å gjøre endringene nå før første trekk istedet for å vente på neste spill. Hovedgrunnen til endringene er at Kina har fått litt for dårlige kort på hånden i fra starten av. Se på Global Supremacy 1. Kina har grense mot mange naboer. Russland i nord og nord-vest, India i sørvest, Frankrike i sør og Japan i øst. Særlig var farene for umiddelbar krig mellom Russland og Kina stort. Den viktigste grunnen til dette lå i at Port Arthur var et supplysenter som Kina tar først og dermed truer Korea og Vladivostok. Russland tar til gjengjeld Sinkiang og har fritt frem inn mot Kinas kjerne. Det er derfor nødvendig å gjøre Kina noe sterkere, men ikke på bekostning av Russland eller Japan. Følgende endringer er gjort:

- Lan Chou er blitt et nytt hjemmesupplysenter for Kina. Kina starter med en arme her. Tegn inn en stjerne like til høyre for u'en i Lan Chow på kartet.
- Supplysenteret i Port Arthur er flyttet til Harbin. Fjern ringen på kartet i området Port Arthur. Tegn inn en ring på kartet i området Harbin. Ringen skal tegnes midtveis langs linjen mellom Paotou og Vladivostok omtrent 0.5cm over linjen.

Oppdater tilsvarende i reglene. På side 1 skriver dere inn A Lan Chou som startenhet for Kina. På side 8 tegner dere inn en stjerne for Lan Chou og en ring for Harbin. På side 9 fjerner dere ringen for Port Arthur.

ERRATA TIL REGLENE

Videre er det oppdaget noe bittesmå feil i reglene.
På side 8: Forkortelsen for Liverpool skal være Liv (og ikke Lvp)
På side 8: Forkortelsen for Mozambique skal være Moz (og ikke Mzm).

Ta kontakt med meg (Borger) om dere finnes flere småfeil.

ADRESSELISTE OVER DIPLOMACY POSTSPILLERE

	Navn:	Adresse:	Poststed:	Telefon:	Konto:	NDF:
	Abrahamsen Greger	Knappenveien 8	5064 STRAUMSGREND	55124853	+ 0 kr	96
	Andersson Henrik	Björnskärrsgatan 6 B:21	S-58436 LINKÖPING	004613261085	Trade	
X	Askvik Pål	Gimlebakken 14	5037 SOLHEIMSVIKEN	55298534 / 90069798 (mob)	- 2 kr	96
	Berg Johannes H.	Tuengen Allé 10	0374 OSLO	22144163	Gratis	96
X	Botnen Trond	Hallings gt. 5	0170 OSLO	67111906 (a) / 22563149 (p)	- 59 kr	96
X	Brenden Erik	Postboks 488	1601 FREDRIKSTAD	92094859	+ 76 kr	96
X	Eskeland Sigurd A.	Wedel Jarlsbergs vei 20B	1342 JAR	67534429 / 92635006 (mobil)	- 50 kr	96
X	Evensen Torkil	Johan Falkbergets vei 9A	7021 TRONDHEIM	72560184	+ 174 kr (u)	
X	Flø Øystein	Bøckmans vei 102	7022 TRONDHEIM	72559769 (a)/72560348 (p)	+ 18 kr (u)	
X	Færden Anders	Harald Hårfagres vei	1412 SOFIEMYR		+ 4 kr	96
X	Godager Tore	Oksehovedveien 40	1300 SANDVIKA	67548485 (p)/22069601 (a:on/to)	+47 kr (gm)	96
X	Graff Pål	Fjellbirkeland 25A 434	0864 OSLO	22187331	+ 176 kr	96
X	Hald Vidar	Normanns gt. 61	0655 OSLO	22675277	+ 120 kr	96
X	Hammer Stein	Einerbærstien 7	1349 RYKKINN	67133087	+ 137 kr	96
	Hammervik Trond	Moholt Allé 38/52	7035 TRONDHEIM	73888611	+ 175 kr	96
	Helland Knut Simon	Skytterveien 25	5035 BERGEN	55952742	+ 80 kr	96
	Hjartnes Terje	Røadalen	5640 EIKELANDSOSEN	56585193	- 16 kr	96
	Hoffmann Peter	Bergisch Gladbacher- str. 479	D-51067 KÖLN, TYSKLAND		Prøveeksemplar	
X	Holmås Heikki	Welhavensgt. 4	5006 BERGEN	55961818/90727116(mobil)	+ 45 kr	96
X	Høgh Iversen Erik	Brøsetveien 159B-12	7035 TRONDHEIM	73887957	- 10 kr	96
	Jiretorn Ulf	Sörgårdsvägen 37	S-33233 GISLAVED		+ 25 kr (u)	
	Kaalhus Rune D.	Tvärpilsgt. 12	S-72353 VÄSTERÅS	004621840726 (19-22)	+ 128 kr	
	Kaland Nils Fredrik G.	Eikhovda	5670 FUSA	56583235	+ 34 kr	96
X	Kjøl Inge	Jacob Aalls gt. 14	0368 OSLO	22563373	- 37 kr	96
X	Kjøsen Atle Mikkola	Semsmoveien 148	3300 HOKKSUND	32753864	+ 66 kr	96
	Kleive Karl	Holtan 13	8061 LØPSMARK	75580091	+ 14 kr	96
	Knorring Björn von	S:t Johannesgatan 7	S-75311 UPPSALA	004618694182	Trade	
	Knutsen Tor E.	MSAM BTT/LV GRP/Tren tropp, PB N, 9201 BARDUFOSS, 77896762			+ 59 kr (u)	
X	Leivestad Trygve	Olsokveien 63	1709 SARPSBORG	69118809 (a), 69150361 (17-22)	+ 155 kr (gm)	96
X	Lødding Carl Fredrik	Skippergt. 12, 4 etg.	0152 OSLO	22413565	+ 202 (gm) kr	96
X	Marstokk Olav	Haugjordet	1300 SANDVIKA	67150546	+ 58 kr (u)	
X	Moe Lars Roger	Thalleveien 41A	8010 BODØ	75584336 / 92215116 (mobil)	- 25 kr	96
X	Ovrum Eirik	Plommeveien 20	3300 HOKKSUND	32752914	- 22 kr	96
X	Paulsen Gard	Pukerudveien 16	3048 DRAMMEN	32822857	+ 26 kr	96
	Petersen Morten Høy	Fururabben 7e	1345 ØSTERÅS	67146923	+ 94 kr	96
	Rendedal Otto	Benedikts vei 4	1347 HOSLE		+ 10 kr (u)	
X	Solem Eirik	Einerbærstien 15	1349 RYKKINN	67133288	+ 32 kr	96
X	Stengård Kalle	Nysättra Gård	S-14191 HUDDINGE	0046-87287924(a)/87749113(p)	- 45 kr	
	Sund Bjørn Tore	AUC-Gaarden, Kornblomsvej 18, DK-9000 AALBORG, DANMARK, 004598114499			+ 34 kr	96
X	Svea Sveinung	Løkebergkroken 6	1344 HASLUM	67122404	+ 12 kr	96
X	Sveinbjørnson Sigvald	Heimlys	5640 EIKELANDSOSEN	56585229	+ 15 kr	96
	Sørensen Espen	Keysersgt. 4	0165 OSLO	22208484	+ 90 kr	96
X	Sørlie Per Arild	Postboks 6815, Elgesæter	7002 TRONDHEIM	73517374	+ 128 kr	96
X	Tviberg Leif Kjetil	Kjølberggt. 28B	0653 OSLO	22677266	+ 61 kr	96
	Westling Per	Östanvägen 10	S-61135 NYKÖPING		Trade	
	Wold Eide Christian	Gaustaveien 19A	0372 OSLO		+ 10 kr (u)	
	Aakervik Odd Marius	Sivs vei 17	7600 LEVANGER	74081465	+ 139 kr	96

INTERNET ADRESSER

Abrahamsen Greger	ip136@brems.ii.uib.no
Andersson Henrik	d92henan@und.ida.liu.se
Botnen Trond	trond.botnen@fni.no
Færden Anders	andfaer@siri.unit.no
Godager Tore	siv93156@vm.bi.no
Graff Pål	paalg@oslonett.no
Hammer Stein	sha@ld.lbdata.no
Hammervik Trond	troham@james.avh.unit.no
Kaland Nils Fredrik	hkaland@telepost.no
Kjøl Inge	ingeksol@telepost.no
Kosmo Joakim	jkosmo@karl.uio.no
Leivestad Trygve	norpxcsx@ibmmail.com
Moe Lars Roger	lrmoe@telepost.no
Petersen Morten Høy	morten.hoy-petersen@login.eunet.no
Sund Bjørn Tore	bjornts@ii.uib.no
Svea Sveinung	sveinung.svea@login.eunet.no
Sørensen Espen	espens@oslonett.no
Sørlie Per Arild	persor@james.stud.unit.no